

ASL日本リーグ

リーグ戦概要

このリーグは、参加者が互いに楽しみながら、自分の ASL 経験値をアップさせる目的で設立されました。リーグ戦ですが、総当たりなどの対戦義務はなく、いつでも自由に、リーグメンバーのだれとでも公式対戦を行えます。対戦意欲を喚起し、実際の自分の ASL 経験値を具体的に把握するため、各プレイヤーは「経験ポイント」とそれに応じた「レベル」を有することになります。対戦すればするほど、そしてもちろん勝てば勝つほどにこのポイントはたまり、レベルもアップしていきます。参加・脱退は自由です。

Let's Play ASL!

月並みですが、これがこのリーグの趣旨を端的に表した言葉といえるでしょう。

リーグ規定 事務局用詳細バージョン：ASL ルールを読むつもりでお読みください。

1. 公式対戦

1-1 対戦回数：リーグ参加者は年間最低でも 6 回の公式対戦を終了させねばならない。規定に満たなかった対戦 1 回につき、-100 ポイントのペナルティを支払う。生じたペナルティポイントは、年間最多公式対戦数をこなしたプレイヤーにボーナスとして加算される。

唯一の対戦強制ルールですが、対戦数をこなさなくてもリーグの運営に何らの支障も出ないため、気分的には楽でしょう。対戦を終了する時期まで決められるトーナメントとは大きく違う点です。

1-2 公式戦の認定：公式対戦であるか否かは、両プレイヤーの合意によってプレイ開始前に決定する。公式対戦は、両プレイヤーがともにリーグ参加者でなければ成立しない。公式戦であるか否かの確認時において、両プレイヤーは現在の（5-3 項）自分の段位と、敗北した際に勝者に供出する「勝敗ポイント」を確認し、対戦相手に伝えること。

リーグ参加者同士であっても、公式戦以外の普通の対戦を楽しんでももちろん構いません。

1-3 シナリオ：公式戦は、事務局が選定した、リーグ公式戦用シナリオで対戦する。リーグ公式戦用シナリオに関しては第 2 項を参照すること。

自由なシナリオで生じる問題は、シナリオ経験ポイントの算出が面倒になるという点です。もう一つは、やはり「公式対戦」という名目上「バランス」を気にしたいというのがありました。

1-4 結果報告：公式対戦終了後、勝者は事務局に結果報告を行う。結果報告の詳細および書式は第 5 項の規定を参照。

1-5 回数制限：同じシナリオを同じ陣営で対戦できるのは 2 回までとする。その際、対戦相手は変えなければならない（同じ受け持ちで同じ対戦相手とは対戦できない）。同じ対戦相手と陣営入れ替え戦は認められる。

お気に入りのシナリオばかりを対戦するのではなく、色々なシナリオを経験してみようというのも、このリーグの趣旨の一つです。もちろん、公式対戦でなければ、何度同じシナリオを対戦してもかまいません。

1-6 ポイント：公式対戦では、敗者は自分の現在の持ち点から、自分の段位に応じた勝敗ポイント喪失し、勝者がそれを得る。これに加え、プレイヤーは対戦で用いるシナリオの「シナリオ経験ポイント」を得ることができる。シナリオ経験ポイントは事務局から出されるため、敗者に損失はない。勝敗ポイント、およびシナリオ経験ポイントは、シナリオのバランスと受け持ち陣営によって修正される場合がある。

勝敗ポイントだけではなく、シナリオ経験ポイントを導入したのが今回のリーグのミソです。さて、どう転がりますか。

2. リーグ公式戦用シナリオ

2-1 概要：リーグ公式戦用シナリオは、既存の ASL シナリオの中から、年度ごとに事務局が選定するものである。その年度でのリーグ公式対戦は、それらのシナリオのいずれかによって行われねばならない。選定数は当面 40 を基準とする。

40 に深い意味はないのですが、相当アグレッシブに対戦して 50 が最大対戦数の目安かと考えこの数にしました。同じシナリオを複数の人と対戦することを想定しています。50 でもよかったかもしれませんが、逆に対戦数の少ない人は経験のあるシナリオに拘泥してしまわれるのではないかと懸念から数を絞ってみました。

2-2 選定基準：基本的に AH/MMP によるオフィシャルシナリオから選定する。サードパーティーのシナリオは、ネットなどを介して入手しやすく、かつプレイ実績が多数あるものであれば、選定可能とする。基準となるプレイ実績は 30 対戦以上で、有利な側の陣営の勝率が 60%未満のものとする。プレイ実績とバランスの確認には ROAR を用いる。ROAR の数値は逐次変化するが、リーグ公式戦用のシナリオは年度ごとの更新となるため、年度内においてそれをすぐさま反映させることはしない。次年度用のシナリオ選定時に反映させる。

客観的な数として ROAR を利用させていただきます。バランスの悪いシナリオもポイントの調整でプレイ可能にしてもいいのですが、今回はバランスにこだわってみました。将来的には 62.5%のものまで採用しようと考えています。

2-3 シナリオ経験ポイント (SEP)：公式戦用のシナリオには、その規模に応じたシナリオ経験ポイント (SEP) が算出されている。公式対戦では、勝者がこのポイントを経験ポイントとして獲得できる。

2-4 計算方法

$$SEP = S \times 7T \times B \times VC \times 0.5 \quad \text{端数切り上げ}$$

S=分隊数 AFV は 2 個分隊 武装非装甲車両は 1 個分隊 非武装車両は 0.5 個分隊
『砲』は操作班と合わせて 1 個分隊
オートバイ・騎兵用の馬は 0.5 個分隊
OBA モジュール 1 つにつき 5 個分隊

T=ターン数係数 4 ターン=0.85 4.5-5=0.90 5.5-6=0.95 6.5-7=1.00 7.5-8=1.05
以降、12 ターンまで、1 ターンごとに係数が 0.05 上昇する。
12.5-14=1.30 14.5-16=1.35 16.5-18=1.40 18.5-20=1.45 20.5+=1.50

B=ボード係数 0.5 枚=0.90 0.5-1 未満=0.95 1=1 1.5=1.05 2=1.10 2.5=1.15 3=1.2
以降、1 枚ごとに係数が 0.05 上昇する。

VC=勝利条件係数 特定のヘクス、建物などの支配=0.80
特定のヘクス、建物などの支配に加え、CVP 制限あり=0.85
特定のユニットの撃破、CVP の獲得=0.90
特定のヘクス、建物などの支配に加え、特定のユニットの撃破、CVP の獲得=0.95
盤外突破=1.00
盤外突破に加え、支配や CVP 獲得などの付随条件=1.05

計算例

ASL1 ソ連 14 個分隊+フィンランド 16 個分隊=30 個分隊 (S)

ターン数 7=1.00 (T)

地図盤 1 枚=1.00 (B)

勝利条件：盤外突破=1.00 (VC)

$$SEP=30 \times 7 \times 1.00 \times 1.00 \times 1.00 \times 0.5=105 \text{ ポイント}$$

G6 米軍 12 個分隊+AFV1=14 個分隊相当 独軍 7 個分隊+砲 1 門+AFV2=12 個分隊相当 (S)

ターン数 6=0.95 (T)

地図盤 1 枚=1.00 (B)

勝利条件：建物の支配=0.80（VC）

$$SEP=26 \times 7 \times 0.95 \times 1.00 \times 0.80 \times 0.5 = 69.16 \quad 70 \text{ ポイント}$$

SEPは「規模」を最重視しています。大きいシナリオへの誘いです。もちろん、AFVの数が多くなるとSEPも跳ね上がります。使用ルールについては特に考慮しませんでした。難易度に関しての項目は勝利条件係数になっています。単純に指定の建物を支配するというパターンが一番楽で、突破系が難しいとしました。ASL1は勝利条件の難易度が高く、J59は簡単なのです。シナリオ一覧で、航空機やOBA、天候ルールの使用有無が分かるようにしていますので、そちらも参考にして対戦シナリオを選ぶことができますよう。

2-5 バランス調整：シナリオタイトルが青文字のものと赤文字のものは、バランスを反映して、獲得できるSEPを修正する。青文字のものは、有利な陣営を受け持った側が勝利してもSEPの90%（端数切り下げ）しか獲得できない。逆に不利な陣営が勝利した場合、SEPの110%（端数切り上げ）を獲得できる。赤文字のものは、修正値がそれぞれ85%と120%となる。

青字のシナリオは、バランスが52.5-57.5%のもので、平均して55%と想定して計算しています（ROARゆえ、変動があるためです）。赤字のシナリオは57.5-60%のもので、平均して58.8%と想定しています。

3. 段位（レベル）

3-1 概要：プレイヤーは現在の持ち点に応じたレベルに属する。基本的に、レベルはプレイヤーに実利を全く与えない。多くの経験を得たことを、具体的な数値と段位によって認識できるだけの名誉的名称にすぎない。供出する勝敗ポイントが大きくなり、より下位のプレイヤーとの対戦時に、相手に多数のポイント獲得のチャンスを与えるだけである。しかしながら、将来ASL日本リーグが主催して行うトーナメント対戦などにおいて、レベル上位者はシード権やシナリオ選定等の優遇を得られる可能性がある。

この段位の獲得は、獲得したからどうなるというものではありませんが、このリーグに参加される方々の「対戦、および勝利」に対する動機づけとなることを意図しています。「俺、今三段」「ぬう。直接対決して肩を並べねば」と、中高生時代の気分に戻ってもらえればうれしいです。

3-2 段位とポイントの関連：設定される段位は以下のとおりである。

レベル	持ち点	名称	勝敗ポイント(敗北時に喪失する持ち点)				
			不利陣営の場合		基本	有利陣営の場合	
レベル-1	499P以下	研究生	42P	45P	50P	55P	60P
レベル0	500P+	奨励会員	85P	90P	100P	110P	120P
レベル1	1500P+	初段	127P	135P	150P	165P	180P
レベル2	2000P+	二段	170P	180P	200P	220P	240P
レベル3	3000P+	三段	255P	270P	300P	330P	360P
レベル4	5000P+	四段	340P	360P	400P	440P	480P
レベル5	7000P+	五段	425P	450P	500P	550P	600P
レベル6	10000P+	六段	510P	540P	600P	660P	720P
レベル7	15000P+	七段	595P	630P	700P	770P	840P
レベル8	20000P+	八段	680P	720P	800P	880P	960P

新規のリーグ参加者は、1000Pの持ち点で奨励会員（レベル0）から開始する。

三段、四段クラスまでは想像の範囲内で収まりますが、それ以上の段位となると果たしてうまく機能するかどうか不明です。見果てぬ夢ということで。リーグへの途中参加ももちろん可能です。そこから有段者に何度か勝てば、あっという間に昇段し肩を並べることができるでしょう。勝敗ポイントは、以下に説明される通り、敗北した時に喪失し、相手に譲渡されるポイントです。勝利した時に得られるポイントではありません。有段者はリスクを持って戦うのです！

中央黒文字の数値が標準勝敗ポイントです。左側が不利な陣営を受け持った時に喪失する勝敗ポイント。右側が有利な陣営を受け持った時に喪失する勝敗ポイントです。青文字と赤文字はシナリオのバランスを示しています。有利な陣営を受け持つプレイヤーはリスクを持って戦うのです！

4. ポイントの獲得

4-1 概要：公式対戦は「勝敗ポイント」と、「シナリオ経験ポイント」の争奪戦である。勝敗ポイントには、陣営の有利不利の統計に基づいてシナリオ経験ポイントと同様の修正（2-7 項参照）が加えられる。勝者は敗者が喪失する勝敗ポイントと、シナリオ経験ポイントのすべてを獲得する。敗者は自分の段位に応じた勝敗ポイントを喪失する。以下のポイント獲得事例において、ボーナスと呼称されているポイントの出所はすべて事務局からのものであり、敗者の持ち点から奪われるものではない。

たくさんのポイントを得る究極の方法は、、、上位のレベルのプレイヤーと、大きなシナリオを不利な陣営を受け持って勝利することです。

4-2 特例：研究生と奨励会員は、敗北した場合でもシナリオ経験ポイントの一部を得ることができる。これは勝者の獲得ポイントを減少させるものではない。研究生は、公式対戦で敗北したとしても、陣営による修正を加える前の SEP の 50%（端数切り捨て）を獲得できる。ただし、勝敗ポイントは喪失する。基本的に 100P 以上の SEP のシナリオで公式対戦すれば、研究生は敗北したとしても収支がマイナスになることはないわけである。奨励会員は、同様に SEP の 25%（切り捨て）を敗北時に受け取ることができる。

レベル 0 以下のプレイヤーに、早期の昇段を可能とするためのものです。落ちやすいが、落ちても上がりやすくしているわけです。一度落ち込んでしまうとモチベーションが下がりますが、そんなときでも対戦回数さえこなせばまた昇段が望めるわけです。

4-3 連勝ボーナス：連勝継続者には、その回数に合わせて事務局からボーナスポイントが加算される。

3 連勝 50P

5 連勝 100P（150P）

8 連勝 150P（300P）

10 連勝 200P（500P）

以後、1 勝につき +100P

（ ）内は累積のポイントである。

連勝継続は、年度がまたがっても加算され続ける。

究極の方法の続き、、、そして、勝ち続けることです。

4-4 金星：金星とは、段位の離れている相手との対戦で勝利した下位プレイヤーに事務局から与えられるボーナスのことである。レベルが +-1 離れているだけではボーナスは生じない。レベルが 2 つ離れていれば、下位のプレイヤーが勝利した場合に 50P のボーナスを得る。レベルが 3 以上離れている場合には、各レベルにつき追加 50P が加算される。

例：研究生（レベル-1）が 3 段（レベル 3）と対戦して勝利した場合、150P の金星ボーナスを得る。

どんどん上位者に挑戦しましょう。

4-5 年間タイトル：年間対戦終了後に、タイトルを決定し、タイトル獲得者には事務局からボーナスポイントが与えられる。

年間最多獲得ポイント（優勝） 300P

年間最多勝 200P

年間最多対戦 100P（+規定対戦回数に満たなかったプレイヤーのペナルティ）

年間最多金星 100P

※次点のプレイヤーには上記の半分のポイントが与えられる。同数のプレイヤーがいた場合には、獲得ポイントの合算を均等割りする。端数が出た場合は切り上げる。

例：最多勝のタイトルで、10 勝 2 名、9 勝 1 名の場合。9 勝のものにはポイントが与えられない。10 勝 2 名で 200+100=300P を均等割りし、150P ずつを得る。10 勝 3 名の場合、3 名で 300P を均等割りし、100P ずつを得る。10 勝 1 名、9 勝 2 名の場合、10 勝が 200P を得、9 勝の 2 名で 100P を均等割りし、50P ずつを得る。

年間最多金星は、おそらく初年度には発生しないでしょう。

4-6 投票による年間タイトル

表彰はされるが、ポイントは発生しない。

MVP (年間最優秀プレイヤー) : 対戦記録をネット上で公開し、投票によって決定する。最優秀に 1 票、優秀に 1 票投票する。最優秀 1 票で 5 点、優秀を 2 点と換算し、合計得点最多のものが MVP となる。

BAS (年間最驚場面) : 公式対戦で生じた驚きの場면을各自ネット上で公開し、エントリーする。これも MVP と同様に投票によって決定される。驚きの場面の例：キングタイガーの ROF1 が 4 回まわり、ソ連軍壊滅。MA が 3 連続故障!しかしぜんぶ修理成功! 狙撃で指揮官死亡。生じた LLMC で分隊が狂暴化し、機銃特火点を制圧! などなど。

投票の方法は現在思案中です。年度末のことですので、良いアイデアを募ります。

5. 対戦結果報告

5-1 方法 : 公式対戦の結果は、e メールにて事務局に報告しなければならない。基本的に勝者とその義務を負うが、電子媒体の有無などの事情があるため、必須ではなく、敗者が行ってもよい。また、両プレイヤーの事情が悪い時には代理連絡を第 3 者に依頼してもかまわない。

5-2 書式 : 結果報告の書式は以下に従う。

A: 対戦開始—終了日

B: 対戦形式 (対面もしくは通信)

C: 対戦シナリオ名 (数字のみでもよいが、間違い—J と G を取り違えるなど—を避けるため名称もお願いしたい。

つづりが面倒な時はカタカナでも構わない)

D: 対戦プレイヤー (対戦開始時の段位/レベル) : 陣営

E: 勝者

例

A: 8 月 22 日開始、30 日終了

B: VASL

C: ASL1 ファイティング ウィズドロウアル

D: 今日 6 ソロ (奨励会員) : ソ連軍 今日 8 ピンソロ (8 段) : フィンランド軍

E: 今日 8 ピンソロの勝利

以上である。獲得/喪失ポイントの計算は事務局で行う。

5-3 ポイントおよび段位の更新 : 混乱を避けるため、各対戦で生じるポイントの得失は、事務局が報告を確認し、ネット上でプレイヤーリスト更新によりその結果を反映してはじめて生じるものとする。更新は毎週金曜日の朝に行われる。そこから、次の週の木曜日までに行われる (もしくは開始される) 対戦は、そこで発表された段位によって行われる。ゆえに、対戦 A で段位が変更するポイントの得失があったとしても、続けざま行われた対戦 B ではそれを反映せずに勝敗ポイントの供出を行うものとする。事務局は毎週木曜日の夜 24 時までには到着した結果報告をもとに、次週の段位を更新する。

例：持ち点 1400P の奨励会員が金曜の夜に VASL 対戦を終えて勝利し、250P を獲得した。しかしながら、翌日土曜日の例会で対面で行われる公式対戦では、依然として奨励会員として勝敗ポイントを計算する。それら複数の対戦はすべて事務局に結果報告し、それらを集計して段位を更新する。したがって、前述の例でいえば、最初の対戦で初段に昇格したものの、翌日以降の対戦で大きくポイントを失うことで、更新時には昇段が記録されないこともあり得るのである。

VASL など、対戦が長きにわたって行われる場合もあるが、その際もあくまで勝敗ポイントの供出等、段位にかかわる事項は「対戦開始時 (公式対戦であることの確認時)」での段位で執り行う。対戦途中で他の対戦の結果が反映され、段位に変動があっても、継続中の対戦は開始時の段位によってポイントの得失が生じるのである。これは少々むずがゆい規定です。週末の土日で複数対戦を悠々とこなすアグレッシブなプレイヤーにとってはなおさらでしょう。しかし、ポイントの得失が少々面倒になったため、事務局で一括管理した方が混乱が少ないと判断しています。